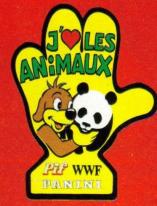


ron'ge!

UN GRAND JEU «SAUVEZ LES TIGRES!»

Avec ce grand jeu que je t'offre cette semaine, tu vas pouvoir revivre l'Opération Tigre qu'engagea le WWF pour sauver du massacre cet animal magnifique. Pièges, embûches, rencontre de chasseurs impitoyables, ce jeu te fera vivre une aventure fantastique. Mais avant de t'engager dans cette aventure, lis attentivement, avec les copains qui joueront avec toi, la règle et les modalités du jeu. En route pour l'«Opération» et... sauvez les tigres!



LE BUT DU JEU

Pour gagner, il s'agit de sauver le maximum de tigres en les transportant dans les réserves. Pour cela, chaque joueur fera autant de fois qu'il le faut le parcours aller-retour RÉSERVES-TERRITOIRE DES TIGRES jusqu'au moment où tous les tigres seront sauvés. Mais les joueurs peuvent décider ensemble que la partie ne dure que le temps de 2 allers-retours.

MISE EN PLACE DU JEU

Tu dois d'abord détacher tous les éléments: 4 pions personnalisés, 1 dé à construire, 6 réglettes « multipistes » et 56 « jetons tigres », valant 100 tigres répartis ainsi: 22 jetons valant 1 tigre, 24 jetons valant 2 tigres et 10 jetons valant 3 tigres.

Au cours de la partie, ces «jetons-tigres» se retrouveront dans 3 endroits différents autour du plateau: sous la forme de «pot» dans lequel les joueurs piocheront les «tigres à sauver» et y replaceront les tigres perdus.

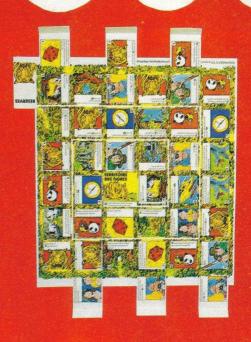
- Devant chaque joueur seront placés les tigres à sauver en cours de transport.

- Près de la case «Réserves» se trouveront les tigres sauvés. (une réserve par joueur).



Avant chaque partie, glisse à fond, dans les fentes prévues à cet effet, et au hasard, les 6 réglettes «multi-pistes» dont tu auras recourbé les extrémités colorées.

Certaines cases de ces réglettes sont rendues visibles grâce aux fenêtres créées sur le plateau de jeu aux endroits des «jetons-tigres».



Chaque joueur (de 2 à 4) lance le dé à son tour et avance d'autant de cases que de points obtenus. Il respectera immédiatement les indications de cette «case-étape». On peut doubler et croiser des pions, mais il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. Sauf sur la case «RÉSERVES» qui représente la réserve de tigres de chaque joueur.

Si un joueur doit placer son pion sur une case déjà occupée, il devra le poser sur la première case libre

précédente, dans le sens du traiet.

Lorsqu'un joueur fait étape sur une case «PIF-PANDA», il reçoit immédiatement 2 tigres à sauver, et relance le dé pour déplacer toutes les réglettes «multipistes».

Si le dé donne 1 ou 3 : on glissera toutes les réglettes de manière à ce qu'elles présentent leurs cases numérotées 1 et 3 en regard des fenêtres du plateau (c'est d'ailleurs la position initiale des réglettes en début de partie).

Si le dé donne 2 ou 4: on placera les cases numérotées 2 et 4 en regard des fenêtres.

Si le dé donne 5: on placera les cases numérotées 5 et 3 en regard des fenêtres.

Enfin si le dé donne 6: on placera les cases numérotées 6 et 4 en regard des fenêtres. Si un ou plusieurs joueurs ont leur pion sur une case-fenêtre au moment de cette opération «PIF-PAN-DA», chacun à son tour devra immédiatement suivre les nouvelles indications de cette case (même si le hasard du dé fait que les réglettes restent à leur place). Il est bien sûr possible que l'opération «PIF-PANDA» entraîne immédiatement une ou plusieurs autres opérations «PIF-PANDA», on devra toujours suivre l'ordre des joueurs dans le jeu pour appliquer les nouvelles indications des cases.

On doit obligatoirement s'arrêter sur la case «TER-RITOIRE DES TIGRES» même si le nombre de points obtenus par le dé est supérieur.

Tout le long du parcours, le nombre de tigres à sauver possédés par chaque joueur, peut augmenter ou diminuer selon les aléas du jeu.

Chaque retour à la case «RÉSERVES» permet d'y laisser les tigres «transportés» qui sont ainsi considérés comme sauvés définitivement. On ne peut perdre que des tigres en cours de déplacement.

L'OPÉRATION TIGRE

Longtemps chassé et pourchassé, le tigre est devenu en 1972 animal national de l'Inde. Au début du siècle, il y avait en Inde environ 50000 tigres. En 1970 ils n'étaient plus que 2000!

Le WWF en collaboration avec les autorités indiennes mit sur pied en 1972 «l'Opération Tigre». La chasse fut totalement abolie et la création de parcs nationaux permit d'assurer la protection de l'animal. Aujourd'hui, on pense que près de 4000 tigres vivent en Inde.

SOMMAIRE • 2/3 TON GADGET: "Sauvez les tigres!" • 6 PIFOU: Le filou du fil • 8/14 PIF: Le grand complot • 15 SMITH & WESSON: Marché de dupes • 16/17 J' V LES ANI-MAUX • 19 LÉO: Sale bête! • 20/33 COGAN: Tiger King • 34/38 "TILT!": J' v les animaux • 40/43 ZUP et son Vidéozip • 44/50 LES RIGOLUS & LES TRISTUS : L'invasion de la "Betterave" • 52 BOULE & BILL: Badinage.

Ce numéro comprend un jeu de 6 pages "SAUVER LES TIGRES" encarté au centre de la revue, et paginé I à VI.

Pour la France ce numéro n'est complet qu'avec Télépif poster, broché au centre et paginé 1 TP à 8 TP

© V.M.S. PUBLICATIONS/PIF GADGET

W.M.S. PUBLICATIONS/PIF GADGET

146, rue du Faubourg Poissonnière. 75010 PARIS, Tél.: 42 81 91 03. Directeur de la publication: Jean-Claude Le Meur. Directeur de la rédaction: Robert Andreucci.

Rédacteur en chef: Claude Bardavid. Secrétaire générale: Nicole Marliac. Rédaction: Claude Bardavid, Francine Dal, Anne-Marie Schropff (responsable B.D.).

Gilbert Favrie. Directeur artistique (couverture): Sacha Kleinberg. Secrétaire de rédaction: Gilbert Favrie. Marketing: Jean-Pierre Soupa (Directeur). Commercial: Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.), Michel Profit (VMS-IM Abonnements), Tél.: (16.1) 46 72 07 57. Ventes internationales: Alain Lesaint. Publicité: Média-Cosmos, 4, rue Richepanse, 75001 PARIS. Tél.: 42 96 16 53. Eliane Dalouche (Directrice de publicité), Isabel Sitbon, Dominique Auvitu (Chefs de publicité).





PIFOU























En t'abonnant auiourd'hui tu recevras pendant 1 an. chaque mois, les 12 numéros de PIF POCHE

87.05.20.30



Chaque mois je recevrai un numéro de PIF POCHE

☐ Madame ☐ Mademoiselle	□ Monsieur ·
Nom LIIII	
Prénom	
Adresse	
Code postal	
Ville	
Règlement à l'ordre de BNP-VMS Offre valable jusqu'au 31.03.87.	Réservé à I.M

A retourner à : VMS - I.M ABONNEMENTS 8-10, rue Pierre-Moulié - 94200 IVRY-SUR-SEINE TÉL. : (16-1) 46.72.07.57

de pellicule dont nous avons besoin en cochant la bonne case.



Bon à découper (offre sans obligation d'achat)
CHAMPIONNAT DE FRANCE DE BULLE TUBBLE GUM. Je désire recevoir une pellicule couleur de 24 poses offerte par Express







" CHAMPIONNAT DE FRANCI

Voici une idée pour réaliser

Pour que tu bénéficies de cette offre personnelle, découpe et remplis le bon qui est là. Renvoie-le à l'adresse indiquée en bas du bon à découper, sans oublier de mettre à l'intérieur de ton enveloppe 3 timbres à 2,20 F, et tu recevras comme ça dans quelques jours 1 pellicule couleur de 24 poses. En plus tu bénéficieras d'une offre de développe-

C'est super, qu'en penses-tu ? Parles-en à tes parents.

Sache enfin que si tu habites près de Bagneux, en région parisienne, tu peux venir directement chercher ta pellicule au 46, rue des Meuniers, tu éviteras ainsi de donner

Tubble Gum de Léo, c'est plus rigolo.

Surtout n'oublie pas que tu n'es pas obligé d'utiliser les 24 photos de ta pellicule pour le Championnat de France de bulle. Une seule suffit mais il faut que ce soit ta plus grosse bulle.

facilement ta photo.

ment à un prix vraiment très intéressant!

3 timbres pour l'expédition de ta pellicule.

A bientôt Champion!

BUREAU DISTRIBUTEUR J'ai choisi avec mes parents le format

Color et je joins 3 timbres à 2,20 F.

Ce bon est à renvoyer à: Express Color, Département 100, BP 125, 92223 BAGNEUX CEDEX



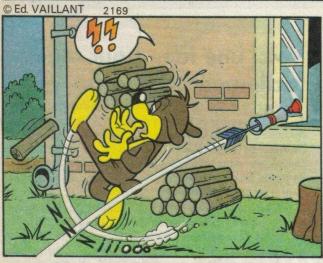
PIF 931

PF





















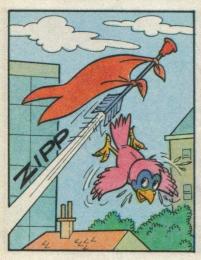


























































DANS 15 JOURS, RETOUR TRIOMPHAL D'HERCULE!





































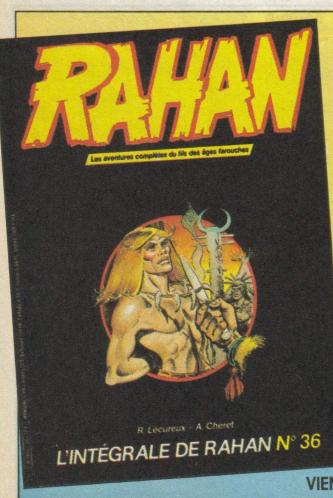


DANS 15 JOURS, UNE GRANDE AVENTURE D'HERCULE: 40 PAGES 1/13









Le wampas sans ailes La sorcière aux yeux clairs Les fils de la lune Les "sans-langue"

VIENT DE PARAÎTRE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX 17 F

SMITH ET WESSON































SIGNE LE MESSAGE, de la Chaîne mondiale des amis des animaux, et envoie-le à : J'AIME LES ANIMAUX V.M.S. PUBLICATIONS 75810 PARIS BRUNE CEDEX 1016

Si tu n'as pas eu la Main, tu peux la demander à ton marchand de journaux (elle est gratuite), ou écrire à PIF à l'adresse ci-dessus.

FORME LA CHAÎNE,

mondiale des amis des animaux. Envoie à PIF le nom et l'adresse de copines et de copains sur 2, 3, 4 ou 5 enveloppes suffisamment affranchies. Je leur enverrai, de ta part, la Main autocollante.



en collant la Main sur ta voiture ou ton cartable. Alors, pas un instant à perdre, colle-la dès à présent!









PIP WWI





































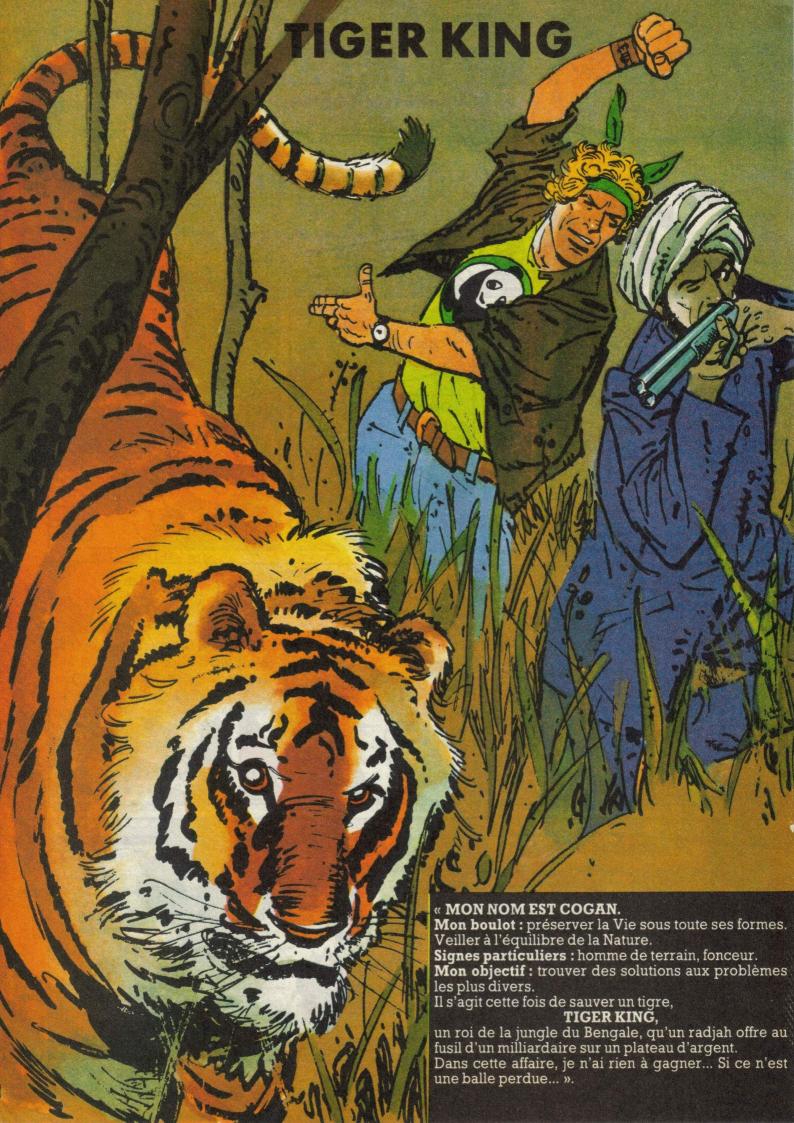


















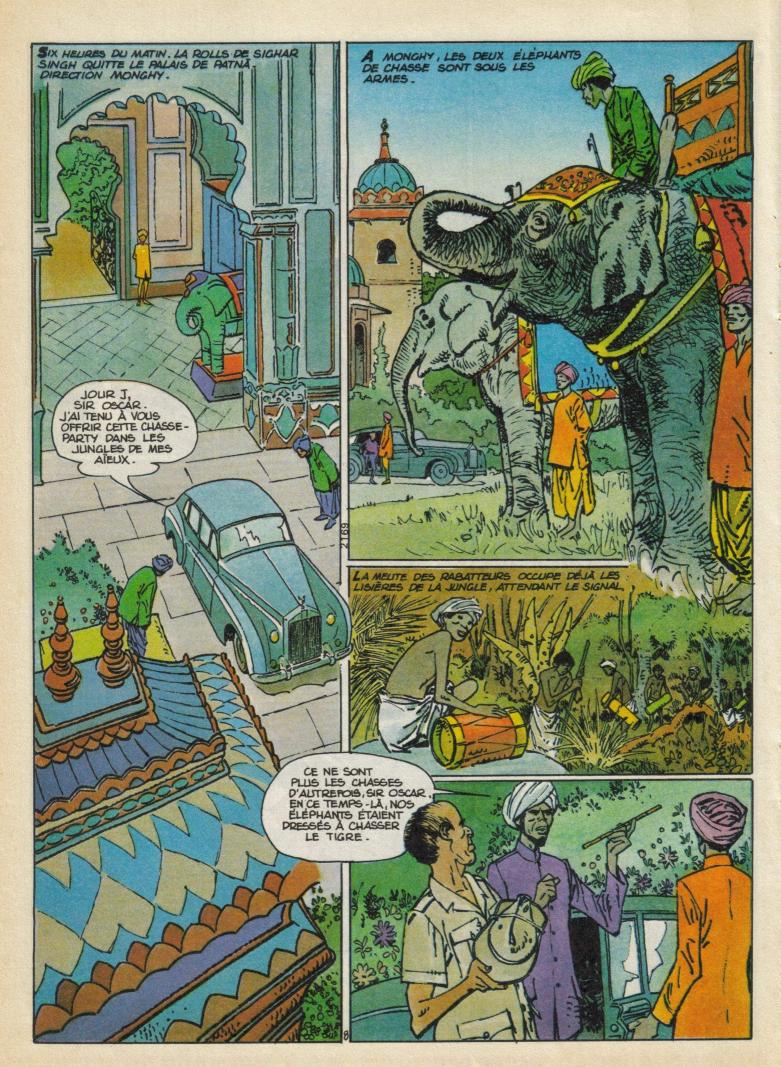








DANS 15 JOURS, 40 PAGES D'HERCULE, D'UN SEUL COUP D'UN SEUL!











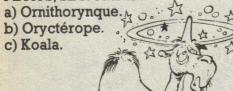


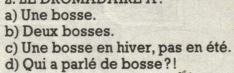


1. MAXI-TEST: CONNAIS-TU BIEN LES ANIMAUX ***

Ne réponds pas trop vite: "Oui, bien sûr!". Le monde animal est bien mystérieux... En répondant aux questions de ce test, tu vas pouvoir juger de tes connaissances. Coche à chaque fois la solution qui te semble la bonne!

1. LE MAMMIFÈRE D'AUSTRALIE **QUI A UN BEC DE CANARD, DES** PATTES PALMÉES, QUI POND DES ŒUFS ET QUI ALLAITE SES PETITS, SE NOMME:





3. LE LOUP-PHOQUE:

a) C'est un loup blanc couvert d'écailles, qui vit dans le Grand Nord.

b) C'est un mammifère de l'Arctique, qui a une tête de loup et se nourit de poissons.

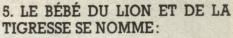
c) C'est sûr, il n'a jamais existé!

4. LE BERNARD-L'ERMITE, C'EST:

a) Un grand chien pour le secours en montagne.

b) Un ermite qui est resté 55 jours sur une colonne de Venise.

c) Un mollusque qui se protège en se logeant dans une coquille abandonnée.



a) Le liotiq.

b) Le tigron.

c) Il n'existe pas.



6. L'ANIMAL LE PLUS RAPIDE DU MONDE, C'EST:

a) Le guépard.

b) Le martinet à queue pointue.

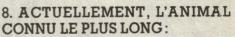
c) L'otarie.

d) Le lièvre.

7. LE COLIBRI, OU OISEAU-MOUCHE, PÈSE:

a) 50 grammes. b) 5 grammes. c) 2 grammes.





a) Le dinosaure.

b) Un ver, né au fond de la mer du Nord.

c) Un boa constrictor.



9. D'APRÈS TOI, LE PLUS GROS DES POISSONS, C'EST:

a) La baleine bleue.

b) Le requin blanc.

c) L'espadon.

d) L'anchois.

J'AIME LES ANIMAUX



10. TU PENSES QUE L'ÉPONGE, C'EST:

- a) Un minéral.
- b) Un végétal.
- c) Un animal.

11. À QUOI SERT LA POCHE DU KANGOUROU?:

- a) À ranger son mouchoir.
- b) À élever ses petits.
- c) À mettre ses pattes de devant au chaud, quand il fait froid.



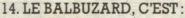
12. COMBIEN DE PATTES ONT LES ARAIGNÉES?:

- a) 8.
- b) 32.
- c) Ça dépend des années.

13. LE AYE-AYE, C'EST:

- a) Un mammifère de Madagascar.
- b) Le cri que poussent les sauterelles quand on leur marche sur une patte.
- c) Un petit fruit, que mange un mammifère de Madagascar.





- a) Un Roi mage.
- b) Un homme qui bégaie.
- c) Un oiseau de proie.



- 15. LES CORNES DE L'HIPPOPO-TAME LUI SERVENT:
- a) À combattre d'autres hippopotames.
- b) À rien du tout, car les hippopotames n'ont pas de cornes.
- c) A fouiner dans la vase pour trouver sa nourriture.



16. ON DIT QUE LE LION:

- a) Mugit.
- b) Rugit.
- c) Rouspète.



17. LE RECORD DE VITESSE DE L'ESCARGOT:

- a) 3 mètres à l'heure.
- b) 30 mètres à l'heure.
- c) 300 mètres à l'heure.



18. LE CARIBOU, C'EST:

- a) Un renne.
- b) Un élan.
- c) Un chamois.

19. LA LICORNE, C'EST:

- a) Un animal qui ressemble à un cheval et qui porte une corne sur le front.
- b) Un animal qui existait encore au Moyen Âge, dont la corne réduite en poudre était un médicament très recherché.
- c) N'a existé que dans les légendes.



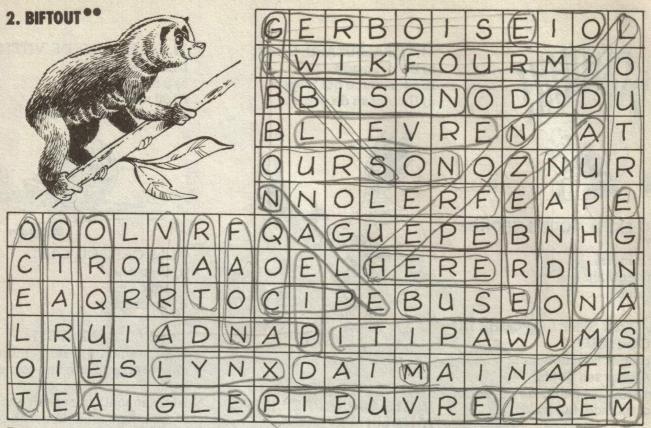
20. LE RECORD DE NOMBRE DE PATTES POUR UN MILLE-PATTES EST DE:

- a) 1020 pattes.
- b) 784 pattes.
- c) 32 pattes.

21. UNE GAZELLE COURT:

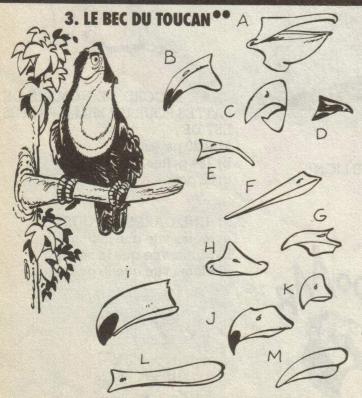
- a) Moins vite que le lion.
- b) Moins vite que le zèbre.
- c) Moins vite que le guépard.



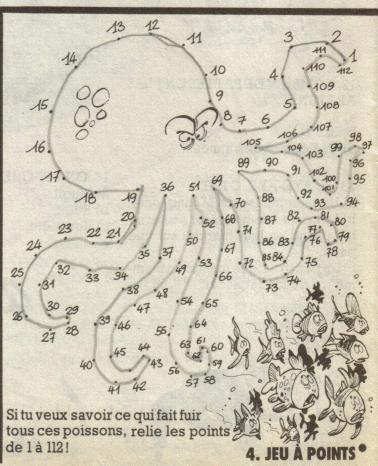


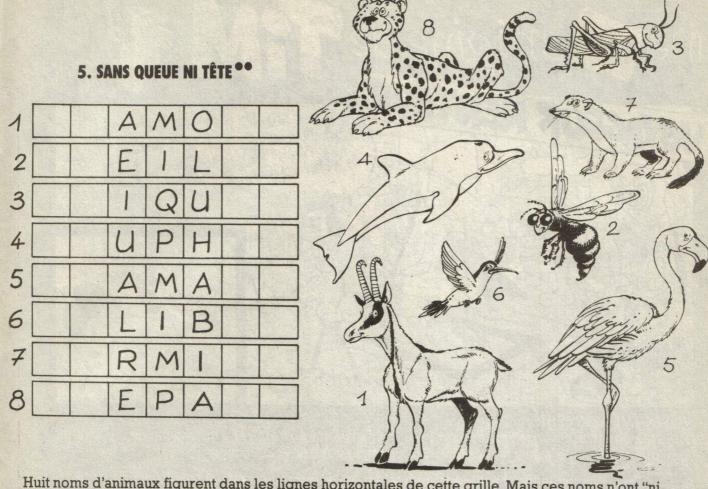
Pour connaître le nom de ce petit lémurien, noicis dans la grille tous les noms d'animaux de la liste (ils sont écrits dans tous les sens, et même en diagonale!). Lorsque tu auras terminé, son nom apparaîtra en blanc quelque part dans la grille.

GERBOISD—KIWI—LION—FOURMI—OIE—IBIS—OURSON—BISON—GIBBON—FRELON—HERON—ZEBRE—NANDOU DAUPHIN—LOUTRE—MESANGE—LAMA—MERLE—ANE—OODO—LIEVRE—OCELOT—OTARIE—ORQUE—AIGLE—PIEUVRE—MAINATE—DAIM—LYNX—VER—PANDA—WAPITI—BUSE—COQ—FAON—RAT—PIE—PIC—ELAN—GUEPE—HERE

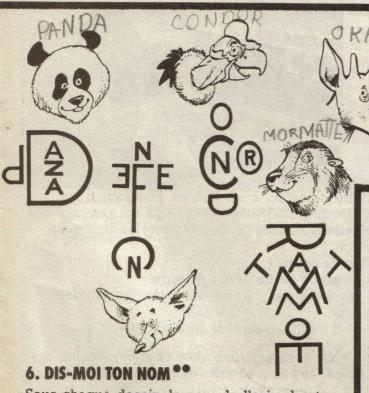


Cet oiseau se nomme un toucan. Son problème, c'est qu'il a égaré son bec... Alors, d'après toi, quel est le bec du toucan?





Huit noms d'animaux figurent dans les lignes horizontales de cette grille. Mais ces noms n'ont "ni queue ni tête"! Ce qui signifie qu'ils ont perdu leurs deux premières et leur deux dernières lettres... Les animaux dont il s'agit sont dessinés à droite de la grille. A toi de compléter cette grille!



Sous chaque dessin, le nom de l'animal est en "petit paquet" de lettres. A toi de les remettre dans leur bon ordre, pour connaître le nom de chacun!

Solutions des jeux

1. MAXI-TEST: CONNAIS-TU BIEN LES ANIMAUX

la-2a-3c-4c-5b-6b-7c-8b-9b-10c 11b - 12a - 13a - 14c -15b - 16b - 17a - 18a -19 a et C - 20 b - 21 c.

2. BIFTOUT

C'est le LORIS.

3. LE BEC DU TOUCAN

C'est le bec "I".

5. SANS QUEUE NI TÊTE

CHAMOIS - ABEILLE -CRIOUET - DAUPHIN FLAMANT-COLIBRI-HERMINE-GUEPARD.

6. DIS-MOI TON NOM

PANDA - FENNEC -CONDOR - MARMOT-TE - OKAPI - TATOU.



VOYAGEUR MENTEUR

Tim soupçonne le célèbre explorateur Pôle-Basile Hector de se livrer à un trafic avec l'Australie. Bien que celui-ci nie y être jamais allé, Tim pense le contraire. Pourquoi?

SOLUTION: Pôle-Basile Hector certifie que les objets se trouvant chez lui proviennent de ses voyages. Or, Tim a remarqué un boomerang, arme de jet typiquement australienne...



DE LA MEILLEURE BLAGUE

JEU CONCOURS "PARKER" LA MEILLEURE BLAGUE

Chaque semaine, PARKER offre un cadeau au lecteur ou à la lectrice de Pif qui aura envoyé sa (ou ses) blague(s) la(les) plus drôle(s), à l'adresse suivante:

«PIF»

Concours de la meilleure blague 146, rue du Faubourg-Poissonnière 75010 PARIS

ATTENTION

Ce jeu est permanent. Cela veut dire qu'un jeu Parker est offert chaque semaine. Toi aussi, envoie-nous très vite tes meilleures blagues!



Cette semaine, c'est Fabien Foureau, l, rue E.-Boudin, 91600 Savigny-sur-Orge, qui a envoyé plusieurs blagues "tordantes", dont les deux que voici:

Chez le docteur:

«Qu'est-ce qui ne va pas mon ami?

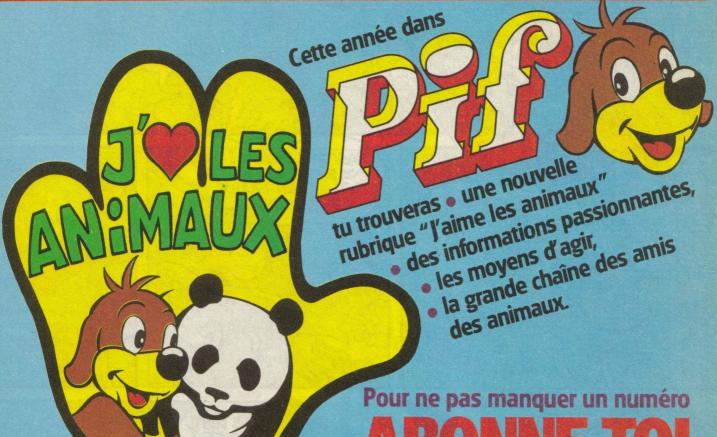
- Je ne sais pas, j'ai toujours l'estomac dans les talons...

- Bien, déchaussez-vous, nous allons voir ça...»

Au pôle Nord, un crime a été commis et un inspecteur de police enquête dans un village esquimau... Après avoir arrêté un suspect, il lui demande: «Que faisiez-vous dans la nuit du 15 novembre au 6 avril?»

Voici le "CLUEDO" offert par PARKER à Fabien Fourreau.

Tu es l'ami des an



*Formule par prélèvements automatiques : 110 F à la commande et 3 prélèvements de 110 F chacun tous les 3 mois (soit 440 F au total au lieu de 520 F (prix achat au numéro).

TU POURRAS PROFITER DES CONDITIONS **PARTICULIÈRES** DE PAIEMENT 1er VERSEMENT

ET EN PLUS TU RECEVRAS

Chaque semaine



c'est aussi bien sûr du rire, des bandes dessinées, des jeux, de l'aventure, les programmes TV et un fabuleux GADGET *Je m'abonne à PIF pour 1 an (52 numéros). Je réglerai en 4 fois 110 F, dont 3 par prélèvements automatiques sur mon compte bancaire ou postal tous les 3 mois. Je joins mon premier règlement de 110 F. Je recevrai un cadeau mystère.

1 an (52 numéros) pour 442 F au lieu de 520 F. Etranger 592 F. Je recevrai un cadeau mystère.

6 mois (26 numéros) pour 235 F au lieu de 260 F. Étranger 310 F. Je recevrai un cadeau mystère. Cocher la case choisie

Madame Mademoiselle

Monsieur

87 05 02

Prénom

Adresse

Code postal

Téléphone _____

Date de naissance

Offre valable jusqu'au 31.03.87

Règlement à l'ordre de BNP-VMS

A retourner à : VMS - I.M ABONNEMENTS 8-10, rue Pierre-Moulié - 94200 IVRY-SUR-SEINE - TÉL. : (16-1) 46.72.07.57

ZUP & SON VIDÉOZIP

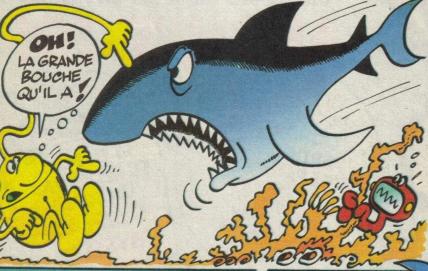




QUE C'EST HUMIDE PAR ICI!

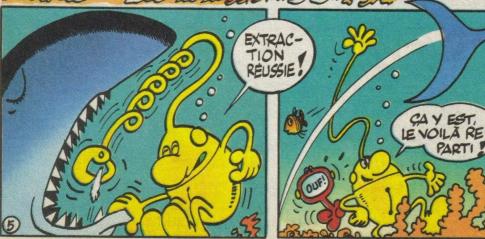
Gron







000





SCENARIO ET DESSINS : J. KAMB

DE LA MER

DENT



















































RIGOLUS ET TRISTUS













IL FAUT BIEN PRÉCISER QUE LORSQUE UN TRISTUS EM-PECHE UN RIGOLUS DE RI-GOLER, IL DEVIENT TRISTUS.



EH! MAIS TU N'AS PAS DE TROU H TES CHAUSSETTES





































































































CERTAINS DEVINENT RAPIDEMENT RIGOLUS

TANDIS QUE LES AUTRES PARVENAIENT A MONTER DANS L'EMBARCATION AVANT

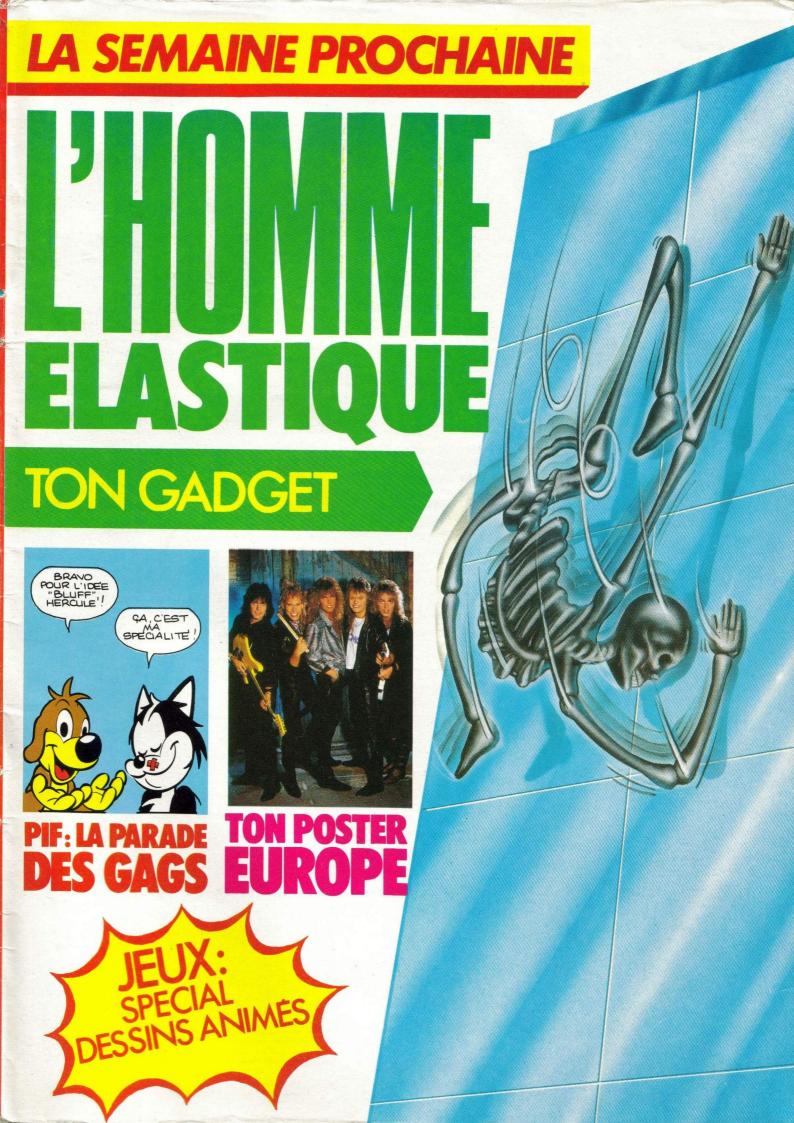






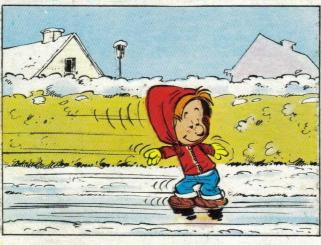


LES PIFOS, N'OUBLIEZ PAS ! DANS 15 JOURS, BAZAR DE GRUMLOT !



BOULE ET

BADINAGE

















SCENARIO ET DESSINS: J. ROBA

S.A.V.M.S.-PUBLICATIONS, 146, rue du Faubourg Poissonnière. 75010 PARIS. Tél.: 42 81 91 03. Directeur de la publication et responsable de la Rédaction : Jean-Claude LE MEUR. Comité de Direction : Jean-Claude LE MEUR - Robert ANDREUCCI - Bernard LYONCAEN. Numéro de commission paritaire : 57 826. Dépôt légal: Janvier 1987. Loi 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Imprimé en France par les imprimeries de la Noue N° 9450 65, av. Jean-Lolive, 93170 BAGNOLET. Ce numéro n'est complet qu'avec son gadget. 63. N° de codif. N.M.P.P. PARIS 2806.